

Мутаторы (Ликбез)

Автор:

Mighty_Duck

mighty_duck@fromru.com

Что делать, если начали надоедать DM и team-DM? Если к тому же еще CTF и Dom “слегка” приелись... Да еще и LMS с As не вызывают былого энтузиазма... А на закачку модов или новых карт никаких денег не хватит... Да еще с нашими-то модемами и телефонными линиями... Мрачная картина, не правда ли? Нет, не правда! Именно для подобных тяжелых случаев предусмотрены такие развеселые вещицы, как мутаторы. Что это такое? Все просто, мутатор — это незначительное (с виду) изменение правил матча, заставляющее игрока сменить (иногда даже кардинальнейшим образом) манеру ведения боя, дабы не стать дармовым фрагом для всех желающих его заполучить. Мутаторов этих ребята из Epic Megagames поставили тебе вместе с UT аж 17 штук, и каждый из них по-своему интересен, плюс к тому же есть еще возможность использовать несколько мутаторов одновременно. Представляешь, какой коктейль Молотова можно намешать, умеючи? Тротил, гексаген и тринитрорезорцинат свинца (он же — просто ТНРС) покажутся детской хлопушкой! Бегло пройдемся по каждому из них, чтобы ты знал, чего от каждого можно ожидать:

Chainsaw Melee. Долой маловразумительный пневмомолот, даешь знакомую всем и каждому еще с Doom-ерских времен бензопилу! Подкрадись к сидящему в засаде кемперу и отпили ему все выступающие части тела (ну, все — не все, но голова отлетает гарантированно зрелищно), сам почувствуешь то, насколько это приятно, кроваво, эстетично, красочно и т.п.

Fatboy. Мой любимый мутатор... Суди сам: заработал ты, к примеру, фраг — и тут же потолстел (ну, понятное дело, не ты сам, а твой скин в игре), пал ты, положим, смертью героя, или позорно “борнулся” — и вот уже твой скин выглядит как после тарелки гербалайфа. Через часок-другой добротного DeathMatch-а асов уже издалека видать, а начинающего можно и в упор не заметить (но Минздрав этого не рекомендует). Кстати, на местном форуме один человек выложил несколько скриншотов, один взгляд на которые объяснит тебе больше, чем децибелы моих восторженных воплей по поводу этого мутатора (темка, кажется, называется “Делать было нечего” в разделе “Unreal”). Посмотрел? Все понял? Вот именно — сильного игрока должно быть много. Будешь грамотно биться — таким же станешь.

InstaGib. Интересная вещь: все игроки вооружены винтовкой, с виду здорово напоминающей ASMD shock rifle. Но есть одна “малюсенькая” тонкость — стреляет сия вещь красновато-оранжевым лучом, одно попадание которого разносит жертву на кучу бифштексов-полуфабрикатов.

Instant Rockets. Нравится пускать под ноги врагу по семь ракет за раз, чтобы его, горемычного, сплешом по потолку размазывало? Значит, этот мутатор тебе НЕ понравится — он позволяет выпускать строго по одной ракете что в основном, что в альтернативном режиме ведения огня.

Jump Match. Все прыгают как стадо бешеных кенгуру, причем безо всяких там AntiGrav boots-ов.

Low Gravity. То же самое, только все скачут не по причине отличной физической подготовленности, а из-за того, что просто гравитация низкая (что-то типа Morpheus-a). Рекомендуются следить за любыми взрывами — ударная волна, видишь ли, здесь так швырнуть может...

No powerups. Устраняет разные вкусности, такие как shieldbelt, udamage, superhealth и invisibility. Для любителей “чистого искусства” вообще и суровой дуэли в частности.

No Redeemer. Вопросы есть?

Flak Arena. Все бегают исключительно с Flak Cannons, остальное оружие отсутствует как класс. Аналогичная картина наблюдается в **Pulse Arena**, **Rocket Launcher Arena**, **Shock Arena** и **Sniper Arena**. Рекомендую для дуэльных матчей.

Stealth. Все игроки получают пожизненное членство в Обществе Людей-Невидимок. Не советую применять в матчах с жуликоватыми ботами.

Team Beacon. Дополнительно выделяется командная принадлежность игроков. Над головами своих появляются яркие треугольники (ну, как в Q3A). Если в твоём Team-е появился человек со

зрением “-100”, а ты совершенно справедливо полагаешь, что игра с Friendly Fire меньше, чем 100%, — занятие “для девочек”, значит — включай не задумываясь.

Volatile Ammo. Делает лежащие боеприпасы взрывоопасными. Немного поясню, в чем тут “фикус-пикус”. Допустим, что супостат окаянный решил полакомиться боеприпасами к своему ненаглядному Rocket Launcher-у и бежит, аспид этакий, к пачке ракет, и как только, значит, он к ней подбегает, как ты стреляешь по ентной пачке, пачка взрывается, ракеты разлетаются, устраивая фейерверк из своих осколков и потрохов несчастного ракетометчика. Красота! Мечта кемпера.

Volatile Weapon. Павшие бойцы не оставляют после себя никакого наследства в виде оружия. Кстати, занятная вещь, заставляет задуматься на тему “а стоит ли мне, с моим Enforcer-ом, охотиться во-он за тем кренделем с Ripper-ом, если учесть то, что потом мне, с оставшимися хит-пойнтами, придется все равно ковылять до нычки с чем-нибудь стоящим?”.

Ну что? Интересно? А теперь о рецептах смешивания мутаторов. Я, к примеру, без ума от Fatboy + InstaGib. Мой коллега по LAN предпочитает Low Gravity + Volatile Ammo + Stealth, а вот... Нет, так я остаток жизни перечислять буду разновсяческие удачные сочетания. Сделаю я лучше вот что: создам на форуме тему, которую так и назову — “Рецепты смешивания мутаторов”, и если у кого есть на примете что-нибудь этакое, а также желание поделиться своим опытом с ближним, то присылайте свои варианты, Ok?